Note de teren

# Aspecte generale

Data workshop: 25.10.2017;

Durata 3 ore

Al doilea workshop din seria de la Școala 1 (scoală privată)

Au fost prezenți la atelier 12 copii de clasa 1-a, și trei adulți facilitatori: George Mărușteru și Oana (voluntară) din partea Hatch Atelier și Anca Velicu, din partea Institutului de Sociologie.

# Așezarea în bănci

* În clasă erau bănci individuale pe care le-am unit câte trei pentru a le permite comunicarea și colaborarea dintre ei; a fost folosita aceeasi sala de clasa ca si in primul atelier.
* Grupurile de trei bănci au fost orientate către tabla albă pe care au fost proiectate video-uri explicative
* Ca si la primul workshop, in prima parte copiii au stat în bănci, după care în partea a doua s-au mișcat liberi prin clasă, luând loc în mod dinamic la ‘centrele de activități’ (e.g. în jurul băncilor pe care erau instalate calculatoarele pe care era instalat jocul sau la băncile care aveau dispuse pe ele obiecte de lucru manual);

# Obiecte / materiale folosite:

* Minge de cauciuc care îl făcea pe deținător împuternicit să vorbească
* Globul pământesc a făcut din nou parte din recuzită, dar nu a mai suscitat interes;
* Hârtii și creioane colorate (distribuite de la început și încurajați să deseneze în timp ce ascultă explicațiile lui George despre spațiu, gravitație etc.
* videoproiector și calculator central de pe care sunt proiectate informațiile (sub formă de video-uri de pe youtube)
* 4 calculatoare pe care este instalat Kerbal Space Program, jocul video pe care îl vor folosi pe parcursul sesiunii +UNiverse Sandbok
* 3D doodler (2) si filament de plastic (pentru primele creații făcute cu 3d doodler,)
* camere video/ foto (3 camere foto si una video)

# Desfășurare

Materiale audio-video colectate:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| nume fisier | tip fisier | durata | cameră folosită | alte observatii | cine ține camera |
| M2U00501 | v | 0.16 | Cameră video | Inainte de a incepe sesiunea, copiii iau camerele si de filmeaza intre ei (in imagine apare si alta cameră) | copil |
| M2U00502 | v | 3.22 | Cameră video | **Hands on si digital.** Scurtă recapitulare si plan al zilei: sa faca citeva lansari cu prima rachetă, apoi sa le mai arate o rachetă deja construită si la sfarsit să exploreze si sa isi creeze propria rachetă. Ma este foarte entuziast de posibilitatea de explorare (ii place sa exploreze si sa invete prin incercare si eroare; este un gamer). D este inca mandru de racheta pe care a creat-o la sfarsitul atelierului trecut si afirma ca o va lansa pe aia pentru ca cu ea ajunge la ‘capătul spatiului’.  Incerc sa sugerez sa construiasca rachete si manual; le spun ca daca data trecuta au desenat rachete, acum sa incerce sa construiasca, din hartie, cu lipici si foarfeci, una. L scoate un ‘Nuuuuuuu’ foarte semnificativ.  Incerc sa le spun ca vom pune acele rachete pe o harta stelara (am in minte realitate augmentata) dar probabil ca nu sunt foarte convingatoare; este foarte importanta coerenta echipei si sustinerea reciproca. | adult |
| M2U00503 | v | 04.01 | Cameră video | Geroge incearca sa faca o mica recapitulare: despre atmosfera, spatiu (existenta aerului in spatiu si temperatura de acolo; necesitatea costumului de astronaut). Copiii insa sunt deja foarte relaxati cu noi si ‘saboteaza’ in joaca toate incercarile lui George de a ‘preda’ sistematic. | Adult |
| M2U00504 | v | 08.42 | Cameră video | **Cultura populara.** George merge mai departe in obiectivul lui de predare pentru acea zi: vrea sa le vorbesca despre orbita; super interesanta definitia data de Ce (prietena lui S): ‘orbita este un drum, un drum care te conduce așa, în spațiu, un drum așa, ca o adiere…’. Se vorbeste din nou despre acceleratie si de ce anume, cind se apropie de Pamant corpurile care cad au viteze din ce in ce mai mari. Ma pune toata explicatia intr-o comanda de calculator: ‘shift+;. E interesant pentru ca da seama de modul in care cauta sensul realitatii prin ‘ochelarii’ jocurilor video. Una din fete povesteste despre cum o experienta reala unde a fost supusa efectului gravitatiei; una peste alta inteleg conceptele, dar de multe ori le incurca (se schimba acceleratia? Viteza? Ce anume? Seb ‘asta am vrut si eu sa spun’ (dar inca nu au vocabularul precis).  In timpul discutiilor unii dintre ei deseneaza: o racheta (vezi RO\_IM\_2\_25.10.2017); sau un scut (vezi RO\_IM\_3\_25.10.2017; stie despre scuturi din desene animate dar prezentul scut l-a desenat din imaginatie). De remarcat locul pe care cultura populară (desene animate, jocuri video) il ocupa in modul in care fac sens lumii. Aceasta nu este exclusiva (no moral panics) ci complementeaza experienta directă, dar este clar importantă. Ma, care nu a desenat deloc spune ca ‘imi pastrez foile pentru Kerbal; când cineva se joacă, eu desenez’. L a desenat un avion-masina care este si de salvare, si de pompieri și de poliție si de salvamar. | Adult |
| M2U00505 | v | 07.15 | Cameră video | **Invatare si joc.** George continua recapitularea (in ciuda faptului ca copiii nu sunt deloc angajati si de abia asteapta sa fie instalate calculatoarele si sa se joace). Le vorbeste despre diferenta dintre motoarele cu combustibil solid si cele cu combustibil lichid; cum le diferentiezi si de ce este important). George le deseneaza pe tabla sau le scrie cuvintele acolo (banuiesc ca este modul in care el isi face sens in ideile pe care le are). Insa interesanta intrebarea copiilor: dar ce scrii atit de mult pe tabla. Raspundul lui George este ca ‘vorbim de spatiu, de lucruri importante’(minutul 6). Scrisul pe tabla pentru ei este asociat scolii si unui alt tip de invatare decit se asteapta aici. Motoarele cu combustibil solid vin cu propriul rezervor, nu le poti adauga rezervoare; la fel, nu poti sa controlezi cit de incet sau puternic merg (cind l-ai pornit, merge la maxim pina s-a consumat tot combustibilul. | Adult |
| M2U00506 | v |  | Cameră video | **Comunicare/ vignette**: Calculatoarele sunt instalate si se formeaza grupuri in jurul lor. L in faza initiala se logheaza singur si pare iritat de ajutorul oferit de adult, dar in primul moment cind se blocheaza deja cere ajutorul adultului: ‘acum unde dau?’. La o masă sunt Al si Mi și Se care este isi arogă un rol de ‘expert/ profesor’: eu vă las sa il porniti singure. Eu am invatat-o pe Mi asa ca stie’ (dupa care insa, nu se poate abtine si intervine: ‘nu ala!’). Este si o dimensiune de gen aici? Pina la urma intervine sa le ajute, dandu-le pe ele la o parte si luand el mouse-ul. Intr-adevăr, le aduce la rampa de lansare. Tot el lanseaza racheta. Fetele anunta fericite: ‘noi ne-am lansat, noi ne-am lansat’. La care Se comenteaza ‘eu le-am lansat!’. | Adult |
| M2U00507 | v | 1.09 | Cameră video | **Messing around/ trying new rockets.** Toate grupurile incearca sa ajungă la racheta pe care a pregătit-o George dinainte, dar unii care s-au pierdut pe drum (era o anumita racheta dintre-o anumită ‘salvare’, un fel de folder) incearcă să își facă propriile creații; care insa nu zboara. Daca baietii din grup (Ma si Al) se intreaba de ce nu pot sa o lanseze, fata din grup (I) declară că racheta este ‘urâtă’(. Judecati de tip funcțional versus estetic). | Adult |
| M2U00508 | v | 1.55 | Cameră video | Incercarea lui George de a ii face pe toti sa aiba aceeasi racheta (pre-creata de el) pe care sa o lanseze este vag sortita esecului, multi dintre ei lansand-o anticipat. Complying with the rules in an educational makerspace. L (e la masa cu D si V) nu cedeaza deloc controlul (mouse-ului) si lanseaza racheta fara sa bage in seama stabilizarea acesteia (tasta T). asta face ca racheta lui sa scape de sub control si sa se invarta nebuneste. Reactia lui este una de veselie: ‘frate, uite ce face racheta mea!’. Celebrarea erorii (ca moment din care poti invata ceva in urma reflexiei, intr-un makerspace, versus spectacularizarea erorii in sine. Ambele se opun culturii scolare, unde eroarea este pedepsita sau oricum devalorizata.D imi cere sa ii dau lui camera. | Adult |
| M2U00509 | v | 04.35 | Cameră video | **Filmare copil. Cultura populara; influenta. Copiii ca reporteri.** D ia caera si mai întâi filmeaza rachetele si lansarile colegilor, dupa care prinde un calculator liber (era calculatorul central) si profita si lanseaza racheta pe care George o pregatise. Interesante modurile in care se adreseaza colegilor (‘Domnita’ sau ‘haideti băieți, mai facem si noi ceva?’impplicând intr-un fel si publicul in filmarea lui; banuiesc, desi nu sunt sigura ca influenta este de gasit in cultura populara (emisiuni sportive sau vloguri). De multe ori intoarce camera spre el, cred ca la un moment dat exploreaza posibilitatile camerei. Din pacate eu intervin muuuult prea mult. | Copil |
| M2U00510 | v | 2.27 | Cameră video | **Filmare copil. Joc de rol, reporter.** De analizat in relatie cu video-ul anterior. Ce (cred) are camera si o intervieveaza pe So si pe Da. Intrebarile ei, spre deosebire de a lui Dr, sunt foarte news-like (ce crezi despre jocul asta? Te invata ceva? Ce faceti voi aici?, raspunsurile lui So fiind si ele foarte apropiate de un reportaj). Uneori intrebarile pe care le pune ca ‘reporter’ sunt în logica școlărească, ca întrebările profesorilor (ce crezi ca se va intimpla cu racheta? Va mai avea viteză sau nu?) | Copil |
| M2U00511 | v | 03.18 | Cameră video | In sfârșit reuseste George sa lanseze racheta. Cred ca doar Da mai lanseaza impreuna cu el. La alte mese, copiii au propriile interese. Dr si L sunt impreuna si Dr construieste o racheta atasând foarte multe rezervoare. Ce si So deseneaza rachete, V alege margele de unul singur pentru a face un curcubeu, Ma si Al construiesc o alta racheta,iar I, lângă ei, declară că se plicitseste in asteptarea rândului de a construi rachete (dar nu isi gaseste o alta activitate intre timp si nici nu participa la activitatile baietilor din echipă; mă întreb dacă în echipă ar fi fost fete dacă ar fi fost mai implicată). Da, care a lansat racheta o data cu George si i-a copiat gesturile merge mai departe cu intrebarile si vrea sa inteleaga de ce acesta a inclinat racheta la un moment dat. | Adult |
| M2U00512 | v | 3.26 | Cameră video | Se reuseste o lansare simultana. Una din echipe (Al si Ma) u esuat pentru ca au dat drumul la parasuta din greseala. Reiau lansarea si reusesc si ei. Toata lumea este in spatiu. | Adult |
| M2U00513 | v | 1.40 | Cameră video | **Filmare copil. Informatii date de George.** George le vorbeste despre importanta stabilizarii in spatiu si cum orice inclinare mica a navei imprima miscare foarte puternica. In timpul asta urmaresc cu camera pe l care la randul sau filmeaza. Dr construieste alta racheta, nefiind atent la George. Doar Da este atent. | Adult |
| M2U00514 | v | 0.39 | Cameră video | Materialități . Ce încearca sa creeze cu 3d doodler obiecte care urmaresc desenele făcute de ea . Da nu intelege atractia pe care 3d doodlere o exercita asupra ei. | Adult |
| M2U00515 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00516 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00517 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00518 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00519 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00520 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00521 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00522 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00523 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00524 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00525 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00526 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00527 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00528 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00529 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00530 | v |  | Cameră video |  |  |
| M2U00531 | v |  | Cameră video |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |